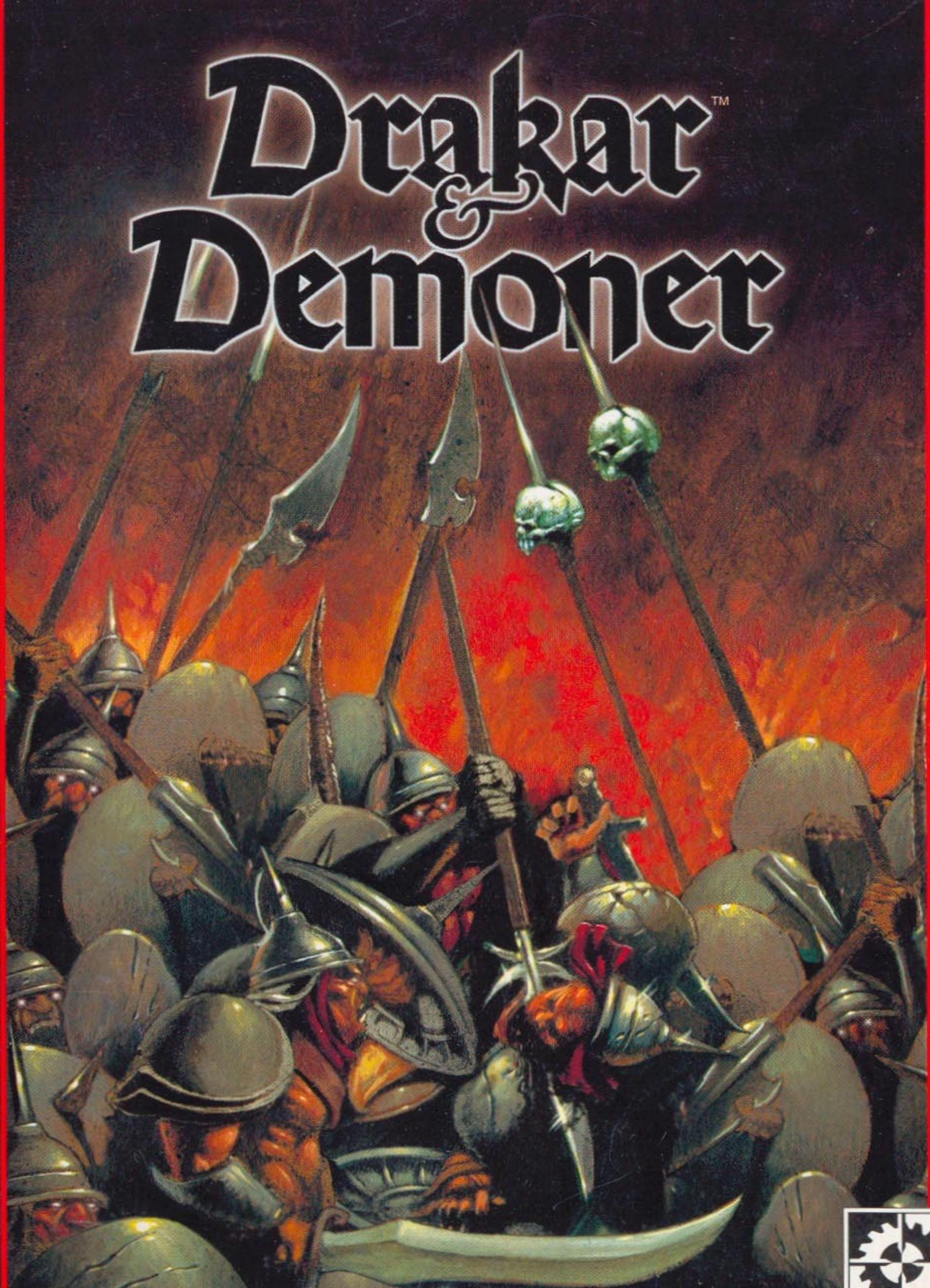
Drakar & Demoner™



TARGET GAMES

DE FÖRDÖMDAS ARMÉ

Ett äventyr till Drakar och Demoner

DE FÖRDÖMDAS ARMÈ

Koncept & Konstruktion
Andreas Roman

Illustrationer
Alvaro Tapia

Omslagsbild
Jamie Sims

Grafisk form, kartor och original
Marcus Thorell

Koncept och Projektledning
Stefan Ljungqvist

Särskilt tack till
Samtliga speltestare, Johan Sjöberg, Jonas Mases



Introduktion

Välkommen till ett alldeles nytt äventyrsformat, "Snabba äventyr i Chronopia", korta, actionfyllda och nervkittlande äventyr i den kända världens mest hårresande avgrundshåla. Samtliga äventyr kan spelas oberoende av varandra, och i valfri ordning, men utgör tillsammans en större helhet, som sakta men säkert kommer att avslöjas. Efter varje äventyr träder en ny del av den stora helhetsbilden fram och både spelare och spelledare kommer att få ett intressant arbete med att skapa sig en bild av vad det egentligen är som pågår i äventyrens stad.

Äventyren är designade för att lämpa sig för en eller kanske ett par kvällars spel, och för en spelledare som inte är rädd för att improvisera. De kräver dessutom ett minimum av förberedelser. Spelledaren behöver bara bekanta sig med intrigen, ögna igenom äventyret en gång och är sedan redo att börja spelleda. Ni kan utan problem spela det samma dag som ni köper det! Men innan du, SL, börjar läsa, tar en kort genomgång av hur det nya äventyrssystemet fungerar.

Struktur

Varje äventyr inleds med en kortfattad genomgång av äventyrets intrig, det vill säga, en kortfattad bakgrund om vad som har hänt och varför just rollpersonerna hamnar i det stormkokande händelsernas centrum. Sedan kommer en presentation av äventyrets handling, med ett flödesschema för äventyrets scener och händelser (se nedan).

Därefter kommer en kortfattad stämningsbild som presenterar aktörerna och skådeplatserna på ett sätt som gör att SL får en känsla för äventyrets stämning som sedan kan förmedla till spelarna. Som alltid är den berättad av vår outtröttlige puckelrygg.

Sedan följer själva äventyret i form av ett antal scener och händelser som utgör intrigen. SLP beskrivs i slutet av äventyret, där även ett antal förslag på fortsätta äventyr i Chronopia finns, alla beroende av hur spelarna agerat under äventyret.

Scener och händelser

Äventyren är uppbyggda kring två centrala begrepp – scener och händelser. Scener är de stora delarna av intrigen, platser som rollpersonerna kan besöka, knipor de kan hamna i och personer de kan stöta ihop med. De inleds med en färgstark beskrivning av scenen, med stämningar, dofter och andra intressanta förutsättningar. Beskrivningarna följs av ett antal punkter, vid vilka det beskrivs vad som händer om rollpersonerna handlar på olika sätt, exempelvis vad som händer om de försöker ta sig in i den brundusiske paschans palats via kloakerna eller med hjälp av sekudor.

Om en punkt följs av ett färdighetsnamn, beskrivs vid den punkten vilken information man kan få fram med hjälp av ett lyckat slag för den aktuella färdigheten.

Vid punkterna förklaras också vilka scener eller händelser som kan tänkas följa scenen i fråga. Scenerna, liksom händelserna, är alltid numrerade, men detta endast för att underlätta för spelledaren att hitta, inte för att staka ut en sannolik kronologi, givetvis med undantag av de inledande och avslutande scenerna. En sannolik kronologi är däremot utstakad i den sammanfattning, som tydliggör äventyrets handling för SL. Givetvis kan inte de scener och händelser som finns i äventyret täcka alla möjliga vägar rollpersonerna kan tänkas gå, utan du måste som SL alltid vara beredd att improvisera.

Händelserna är de kryddor en spelledare behöver för att göra äventyret extra intressant. De kan läggas in som väckarklockor när spelarna börjar nicka till eller uppleva tillvaron som obehagligt händelselös, eller när spelledaren helt enkelt känner att det passar. Händelserna är aldrig helt nödvändiga för äventyrets lösning, men de kan vara en god hjälp på vägen och gör händelseförloppet mer realistiskt.

Drakar & Demoner

DE FÖRDÖMDAS ARMÉ

Tam och Brauer

"Välkommen. Sitt ner. Ursäkta den dåliga belysningen men jag vill ha gardinerna födragna. Jag vill hålla det här anonymt. Förlåt min ohövlighet. Mitt namn är Tam och jag är inte härifrån. Jaså, det hade ni redan märkt? Det hördes på min accent? Ja, jag gör inga försök att dölja det. Jag ska vara ärlig mot er redan från början. Chronopia är nytt för mig, staden skrämmer mig. Jag är främling här och hittar inte så väl. Folk är otrevliga och självviska, dom fnyser åt mig om dom inte vill åt mina pengar och allting tycks ha ett pris. Jag trivs inte här och vill härifrån så fort som möjligt.

Så vad gör jag här, då? Bra fråga. Låt mig förklara: därifrån jag kommer, är jag en rik man. Rik och aktad. Folk vet vem jag är och jag bemöts med respekt. Men omständigheterna har tvingat mig hit, i jakten på något och någon. Jag har en bror, förstår ni, en man som är mycket olik mig. Han är levnadsglad och öppen, charmig och tillmötesgående - och en slösare. För inte så länge sedan försatte han sig i en knipa, en som naturligtvis hade med pengar att göra. Men stolt som han var vågade han inte gå till mig för att be om hjälp, och när jag vaknade en dag såg jag att något saknades i mitt hus. Min bror Brauer hade stulit min käraste klenod, en staty i lera som vår mor hade tillverkat. Den är värd mycket för mig och är vida känd i riket därifrån jag kommer. En samlare med ett gott öga kan uppskatta dess värde och vill säkert ha den i sin samling. Så Brauer stal den och nu är han i Chronopia för att sälja den och lösa sina problem.

Jag är inte bitter. Jag är inte arg. Men jag är sårad. Han kunde kommit till mig. Han kunde bett mig om hjälp. Men istället stal han från mig, tog något som han visste betydde mer för mig än pengar och makt, en klenod som mor hade gjort med sina egna händer och som var en gåva till mig.

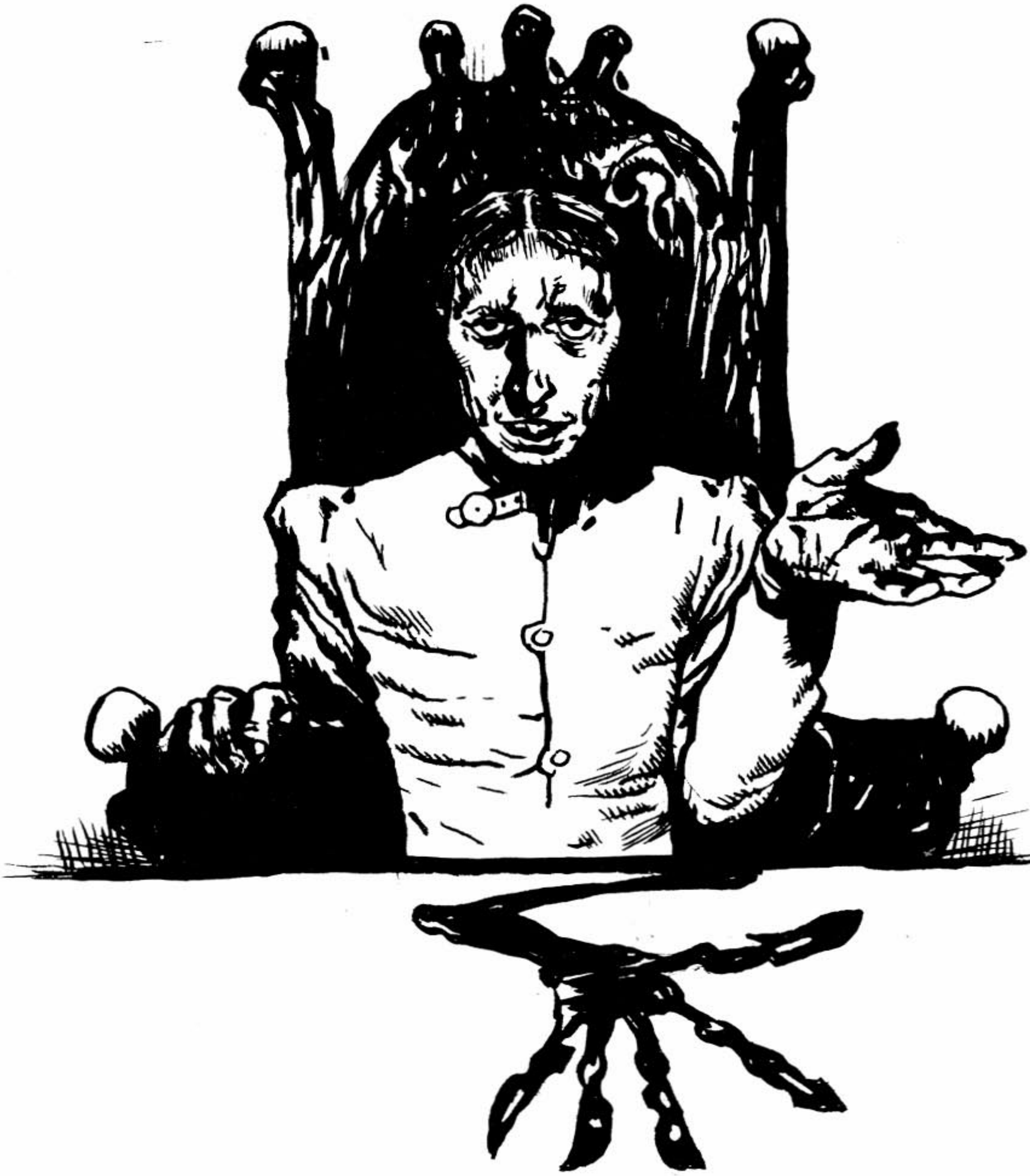
Ursäkta mig...jag svamlar. Jag kan inte begära att ni ska ha något intresse av det här. Ni vet inte vem jag är och varifrån jag kommer, ni kan aldrig förstå. Men ni har ändå något som jag värdesätter och som gör att ni kan hjälpa mig: ni har kunskapen. Ni hittar i Chronopia. Ni känner till gatorna och gränderna, ni hittar till glädjehusen och vet var man kan ställa de rätta frågorna.

Hitta Brauer åt mig. Hitta min bror och ta tillbaka statyn från honom innan han säljer den. Jag betalar bra och vill ni inte ha pengar finns det annat jag kan erbjuda. Men jag vill ha tillbaka min staty och resa hem igen. Skada inte min bror, gör honom inte illa. Jag gör själv upp med honom om detta. Låt Brauer vara. Men hämta min mors staty igen, innan han begår ett stort misstag och säljer den.

Ni kan lita på mig. Jag är främling i Chronopia men ni har mitt ord på att jag inte lurar er."

Intrigen

Av alla ärkesvin som finns i Chronopia, är nog Tam och Brauer två av de största. Dessa bröder arbetar för de Hängivna och tillhör deras led av otroligt skickliga gesanter, infiltratörer som finns överallt och ingenstans på samma gång. De Hängivna har en plan att skapa sin supermänniska, den perfekte soldaten som lyder order utan att fråga och marscherar nerför gatorna och gör processen kort med de som inte sett



ljuset när frälsningens timma slår. De Hängivna är alltför medvetna om att många inte frivilligt vänder sig till deras religion när ryktet om deras framfart sprider sig till Chronopia, och därför söker man på litet olika sätt rekryter till denna armé av perfekta människor.

Tam och Brauer har utarbetat en lömsk metod för att finna lämpliga kandidater. De väljer ut en grupp med äventyrare som verkar vara tätt sammansvetsade och bevakar dem ett tag. Om de tycks dugliga nog att fungera som hjärntvättade soldater, kontaktas de snart av antingen Tam eller Brauer som utger sig för att vara någon hemlighetsfull uppdragsgivare som har en lockande uppgift åt dem, givetvis med en rejäl belöning efter slutfört uppdrag. Uppgiften är skräddarsydd av de båda bröderna för att testa om äventyrarna verkligen håller måttet när det gäller, och om de klarar brödernas prov och därmed löser uppdraget fångas de snart och förs till de Hängivnas underjordiska laboratorium. Vad som händer där talar man inte gärna högt om, men det slutgiltiga resultatet är en människa berövad från vilja och egen kraft, präglad till att med obrottslig lojalitet lyda de Hängivnas generaler när sektens mörka moln till slut blåser upp till storm och deras styrkor marscherar över världen.

Handlingen

Rollpersonerna blir som vanligt grundlurade redan från början. De kontaktas av Tam, som utger sig för att vara en hertig från ett kungadöme långt norrut. Han är i staden och jagar sin bror, som i ren desperation har stulit en staty från honom och nu ska försöka sälja den i Chronopia. Brauer, som brodern heter, är i ekonomisk knipa och detta är hans sista lösning. Tiden är knapp och Tam är en vilsen man i Chronopia; därför anlitar han rollpersonerna, som hittar bra och har de rätta kontakterna för att snabbt finna Brauer. Belöningen är mer än generös och de intet ont anande äventyrarna ger sig i kast med uppgiften omgående.

Efter en del turbulenta upplevelser, såsom mordförsök, spionage, vilda jakter och konfrontationer med svartgardister lyckas till slut rollpersonerna finna Brauer och statyn och för den tillbaka till Tam.

Det är då helvetet bryter ut. De sövs och fångas av de båda bröderna, som sedan för dem till ett av de underjordiska träningsläger där de ska stöpas till hjärndöda soldater i de fördömdas armé. Men genom en ödets nyck blir rollpersonerna befriade av en okänd vän och lyckas fly, bara för att upptäcka att de har pumpats så fulla med gifter att de endast har timmar kvar att leva. En underlig likkörare hjälper dem till en läkare i de Hängivnas stad, en utstött man som har motgiftet men som kräver en tjänst i gengäld: att rollpersonerna återvänder till träningslägret och befriar hans son som finns där och stjäl mixturen till de Hängivnas skapelser.

Vad har de för val? Med läkarens hjälp återvänder de under täckmantel till lägret och infiltrerar platsen. I en våldsam kalabalik befriar de sedan sonen, stjäl mixturen och flyr när allt exploderar i ett vrålande inferno.

Väl tillbaka får de sitt motgift och lämnar ifrån sig allt till läkaren. I skuggorna skymtar en rynkig puckelrygg, som girigt sträcker sig efter vad rollpersonerna tagit med sig från lägret, men äventyrarna jagas snart ut i natten och han förblir ett mysterium.

Scen 1: Blodsbröder

Rollpersonerna har varit ute och haft roligt på stadens gator och torg och glider in på en rökig restaurang, redo för vidare festligheter. Det dröjer dock inte länge innan någon gäst fäller en anmärkning mot någon av rollpersonerna och i berusningens hetta bryter ett klassiskt barslagsmål ut, ett där rollpersonerna snart står som segrare och ingen känner för att vidare reta upp dem. Efter denna imponerande uppvisning sjunker de ner vid ett bord, men snart glider en man i mörk kappa fram till dem och säger med en främmande brytning: "Min herre kan ha ett jobb åt er. Om ni är intresserade, kom till den här addressen i morgon." Han fingrar efter något i sin kappa och drar fram en börs. "Det finns mer att hämta." Så slänger han den på bordet och försvinner ut i natten.

Börsen förefaller välfylld, men när äventyrarna tittar i den hittar de endast ett par silvermynt och resten kopparmynt. Mitt i allt detta finns också en lapp med ett hotellnamn och ett klockslag.

Det ska inte krävas någon större tankeverksamhet för att rollpersonerna ska förstå att detta är hotellet som deras hemlighetsfulle uppdragsgivare bor på. Om de vägrar gå dit är det slut här, men om de går nästa dag möter de mannen i kappan i lobbyn och han tar dem till ett rum på översta våningen. Det är stort och välmöblerat, men dunkelt och fullt av skuggor eftersom fönstrena är fördragna och inga ljus är tända. Bakom ett skrivbord sitter en reslig man; hans ansikte är delvis dolt i mörkret, men han reser sig snabbt upp när rollpersonerna stiger in och bockar kort. "God eftermiddag. Ursäkta mystiken men jag är en försiktig man och vill undvika uppmärksamhet. Sitt gärna ner." Han gör en svepande gest mot några stolar framför bordet samtidigt som en tjänare dyker upp från ingenstans och häller upp dyr saft gjord på lotusblommor. Mannen fortsätter:

"Mitt namn är Tam och jag kommer från ett rike långt norrut. Jag är främling här i staden och obekant med dess seder, även om jag naturligtvis hört talas om Chronopia. Jag har ett problem som ni säkert kan hjälpa mig med."

Tam berättar vidare att han spårat sin bror Brauer till staden och att denne har stulit en staty som tillhör honom. Han vill ha den tillbaka innan brodern säljer den, men vill inte ha någon konflikt och ser helst att Brauer inte skadas på något sätt. För denna tjänst ska rollpersonerna belönas rikligt. Medan Tam talar ger han ett sympatiskt och trovärdigt intryck, en man som inte gärna lämnar sitt hem men som tvingats till Chronopia av omständigheterna. Han vill bara ha sin staty och åka hem igen.

Vi vill veta mer

Säkerligen vill rollpersonerna veta mer innan de accepterar. Tam besvarar alla frågor öppet och ingående och verkar inte undvika något ämne. Han grundlurar dem redan från början, helt enkelt, och det finns ingen som helst anledning för äventyrarna att misstro honom.

"Vad får vi för det?" Tam skrattar och erbjuder dem en stor summa pengar (SL avgör hur mycket), men skulle det finnas de i sällskapet som inte är intresserade av ekonomisk kompensation kan han erbjuda annat också. Allt för att till slut vinna rollpersonernas intresse, eftersom detta trots allt bara är ett spel som de båda bröderna Tam och Brauer har konstruerat för att se om rollpersonerna duger till de Hängivnas växande armé.

"Varför gör du det inte själv?" Tam är främling i Chronopia och dessutom litet godtrogen. Han skulle bli ett lätt byte och det skulle ge Brauer mer tid till att sälja statyn.

"Vem kan tänkas vilja köpa statyn?" Tam suckar. "Det hoppades jag ni skulle kunna



tala om för mig. Men samlare som uppskattar främmande konst är säkert intresserade. Statyn har inget praktiskt värde men betyder mycket för mig."

"Vad ska vi göra med Brauer?" Tam understryker hur viktigt det är att hans bror inte skadas. Han tänker själv reda ut det här med Brauer, men just nu vill han bara ha tillbaka statyn.

"Varför är statyn så viktig?" Den tillverkades av brödernas mor och har betytt mycket för särskilt Tam. Den har mest ett sentimentalt värde, men det är tillräckligt för att han inte ska vilja skiljas från den.

Fler frågor överlämnas till spelledarens förmåga att improvisera. Om rollpersonerna inte accepterar, är äventyret slut. Tydligen var de inte av det rätta virke som Tam och Brauer trodde. Men om de accepterar, ska de omgående återvända med statyn till hotellet så fort de hittat den. "Jag har en bild på min bror och på statyn", säger Tam och ger rollpersonerna några skickligt handmålade bilder. Bröderna är påfallande lika varandra och med dessa signalement lämnar rollpersonerna hotellet för att börja sökandet efter brodern och det han stulit.

Alternativa inledningar

Om du som SL inte är helt nöjd med Tams sätt att ta kontakt med rollpersonerna, finns här ett par alternativ som kanske duger bättre.

Tam utlyser uppgiften offenligt, i form av affischer som sitter uppklistrade här och var. "Intresserade kan söka sig till hotell Bergfot för att diskutera uppgiften vidare."

Om SL vill vara riktigt lömsk, kan Tam utge sig för att vara en förlorad eller avlägsen släkting till en av rollpersonerna. Då kan den delen rollspelas lite och tid kan ges så att äventyrarna får ett ännu större förtroende för Tam. Då blir hans förräderi så mycket värre sedan.

Rollpersonerna tar in på samma hotell som Tam bor på och de möts vid middagen eller kanske vid spelbordet. Efter att ha spenderat en trevlig kväll tillsammans bjuder han in dem till sitt rum, där han sedan berättar om sitt problem för dem.

Den förlorade brodern

Brauer vill inte bli hittad, den saken är klar. Rollpersonerna kan försöka finna honom, men det är inte förrän senare som de kommer lyckas. Ett par ledtrådar kan dock ges, som kan reta deras fantasi litet.

Om någon kommer på idén att fråga statsvakten vid Chronopias stora portar, har han ett digert jobb framför sig. Efter många lyckade slag på Muta och Övertala och Bluffa kan det till slut bli bekräftat av någon korrupt tulltjänsteman att en man som förmodligen var Brauer sågs rida in i Chronopia och betala de vanliga avgifterna vid tullerna och porten. Han hade ett mindre sällskap med sig och såg ut att vara en man som njöt av livet. Han påstod att han skulle bo på ett hotell upp mot de finare kvarteren, men mer än så vet ingen.

Förfrågningar på hotell och värdshus i de rikare kvarteren leder inte till så mycket. Några har sett en man som kan ha varit Brauer och efter ett tag framträder mönstret att han uppenbarligen rör sig kring Silvertopp och trakterna däromkring. Men var han är, är det ingen som vet. Om han skrivit in sig på ett hotell, har han gjort det under falskt namn.

Ingen i den undre världen vet något om Brauer. Han är ointressant för dem och på sin höjd kan någon ha sett honom rida förbi med sitt ekipage.

Häleri

För att finna mer information om statyn, är det troligt att rollpersonerna kommer söka upp konsthandlare och/eller hälare. Eftersom det här inte är någon vanlig artefakt de söker, är det inte helt lätt att hitta rätt i början.

Om rollpersonerna vill söka bland Chronopias hälare, och gör ett lyckat slag på

Undre Världen, kommer de snart fram till att ingen hälare känner till statyn, och skulle någon göra det är den för dyr och värdefull för att någon ska våga handla med den. Det här är något för sofistikerade konsthandlare som emellanåt kan tänkas syssla med litet mer suspekta gods.

Skulle någon av rollpersonerna ha kontakter i mer sofistikerade kretsar, kan de tänkas söka upp rika samlare och konstintresserade. Här kan en av dem vara allierad med Tam och Brauer och stärka Tams historia om statyns ursprung, men mer än så får rollpersonerna inte ut av detta.

Skulle de söka bland finare konsthandlare, får de till slut napp i en affär som heter "Gyllenbrun" där ägaren tycks veta vilken staty de menar.

Gyllenbrun

Ägaren heter Atreides och är en liten, senig man med plirande ögon och tunt hår. Han verkar irriterad över att rollpersonerna frågar efter statyn och svär lågt med jämna mellanrum. Han är också noga med att de inte går för nära något som kostar för mycket, då deras sort vanligen brukar riva ner saker som de sedan inte har råd att betala.

"Vad vet du om statyn?" Atreides är först ovillig att tala om den alls, men mot ersättning eller övertalning i form av löfte om skallskador eller krossade knäskålar avslöjar han att en man erbjöd sig sälja den för tre dagar sedan. Han tackade nej då han ansåg att det var billigt skräp, men har fått ångra det bittert då en samlare dök upp dagen efter och erbjöd sig köpa statyn för ett högt pris. Besviket fick han lämna Gyllenbrun utan statyn och nu blir Atreides än mer irriterad när han märker att rollpersonerna också är intresserade.

"Vem var mannen som ville sälja statyn?" Det har Atreides ingen aning om och det gör honom bara mer ilsken. Om han hade kunnat finna honom hade han ju kunnat köpa den, men nu är den säkert redan såld till någon annan.

"Vem kan ha köpt statyn?" Atreides har ingen aning. Det hjälper inte att bryta fingrarna på honom, han vet inte mer för det.

"Hur mycket blev du erbjuden?" Atreides ger inga siffror men antyder irriterat att priset var högt, även för en sofistikerad rörelse som hans.

"Vem var samlaren?" Där blir konsthandlaren litet mer nervös. "Ingen särskild", säger han. "Jag har inte sett honom här förut." Han ljuger, naturligtvis. Rollpersonerna kan antingen dra namn och address ur honom med våld eller försöka muta honom. De kan också lämna honom ifred och bestämma sig för att skugga honom vid ett senare tillfälle, i hopp om att han kanske går till samlaren efter mötet med rollpersonerna.

Atreides utflykter

Skulle rollpersonerna vilja skugga Atreides efter att de talat med honom, går det naturligtvis bra. Det behöver inte ske precis efter att de träffat honom och SL kan se till att han smiter iväg när rollpersonerna väl bestämmer sig för att förfölja honom.

Om rollpersonerna inte har samlarens address än, kan Atreides gå dit. Det är ett finare hus i trakterna kring Silvertopp men det tycks inte vara någon hemma. Konsthandlaren skyndar snabbt därifrån när ingen öppnar.

Atreides kan också röra sig mot helt andra trakter, ett område där de allra rikaste bor. I folkvimlet tappar dock till slut rollpersonerna bort honom, men om de har samlarens address vet de att konsthandlaren var på väg någon helt annanstans just nu. Kanske till statyns ägare? Vet han mer än han avslöjar?

Samlaren

Någon gång under äventyrarnas sökande efter statyn kommer samlaren ta kontakt med dem, om de inte hinner före och direkt

går till hans hus och knackar på. Oavsett vilket så vet han redan vilka de är och när de möter honom, eller när han söker upp dem, finner de att han är en ytterst osympatisk, och väldigt ful, man. Hans korta, magra hållning och spetsiga ansikte påminner om en alv, men han är i högsta grad människa och en mycket dryg sådan. "Jag vet vad ni håller på med", väser han. "Ni ska inte lägga er i mina affärer, för statyn är min. Håll er borta från sånt ni inte klarar av. Nu har jag varnat er."

En synnerligen laddad monolog, som avslutas med att samlaren antingen smäller igen dörren (om rollpersonerna finner honom vid hans hus) eller försvinner i folkmängden (om de möter honom på gatorna).

Samlarens hus är välbevakat, men inte så att en skicklig tjuv inte skulle kunna ta sig in. Samlaren lämnar ofta huset och när han inte är hemma är ju det ett gyllene tillfälle till att försöka ta sig in. Han har vakter runt huset men de kan luras.

Skulle rollpersonerna vilja ta sig in genom dörren, krävs det ett lyckat slag på Smyga och ett på Låsdyrkning.

Det går att klättra uppför väggen till andra våningen, vilket kräver ett lyckat slag på Smyga och ett på Klättra, samt Låsdyrkning eftersom alla fönster är låsta.

Vakterna är inte smarta. De kan luras bort med distraktioner, eller kanske rentav mutas att titta åt ett annat håll medan rollpersonerna smyger in.

Inte heller är vakterna odödliga. Visserligen är det mitt i ett av Chronopias rikare kvarter, men även här förekommer våldsamheter och om man bankar och slår på dem tillräckligt länge slocknar de precis som alla andra.

Väl inne i huset måste äventyrarna fortsätta med upprepade slag på Smyga (SL avgör hur ofta) för att inte riva ner något eller göra väsen så vakterna hör.

Samlaren har naturligtvis massa godis hos sig, det mesta i form av olika konstverk. Rollpersonerna kan plocka på sig en del här om de vill och sälja vidare sedan, om de vet vart de ska vända sig, men framför allt så finns det något intressant i samlarens arbetsrum. Där ligger en kalender med alla hans möten och planer inför veckorna, och där står ett med Atreides där han tänker inhandla statyn som för närvarande är i Brauers ägo. Det står dock inte när och var denna affär ska ske.

Detta är ju underligt, eftersom Atreides påstod sig inte ha statyn. Hur ska han kunna sälja den till samlaren, om han inte äger den själv?

Tillbaka till Gyllenbrun

Med dessa nya bevis vill säkert rollpersonerna återvända till konsthandlaren och syna honom i sömmarna.

Om de direkt konfronterar Atreides med bevisen och hävdar att han lurat dem, blånekar han men blir märkbart nervös. Om de blir våldsamma erkänner han till slut att han ska köpa statyn av Brauer och sedan sälja den vidare till samlaren. Skulle detta ske, kan han med rätt övertalning acceptera att ändå genomföra affären för att lura Brauer. Men om inte, kan rollpersonerna själva gå till mötet och helt enkelt ta tillbaka statyn.

Rollpersonerna vill kanske ta det säkra före det osäkra. När Atreides är ute kan de göra inbrott i hans affär, och hittar i så fall på kontoret (efter ett lyckat slag på Finna Dolda Ting) bland alla fakturor och följesedlar en kalender, där bland annat ett möte med Brauer är inplanerat nästa kväll klockan nio. Addressen går till ett kvarter i trakterna kring Silvertopp.

Rollpersonerna kanske vill ligga lågt och skugga Atreides. Om de har tålamod, kommer han då till slut att leda dem till huset och den väntande Brauer, nästa kväll vid niotiden.

Skulla de strunta i Atreides helt och för-

Drakar & Demoner



följa samlaren istället går det också bra, men då får de aldrig chans att träffa Brauer och måste hela tiden hålla vakt över samlaren. Skulle de missa hans uppgörelse med Atreides när denne väl har köpt statyn, kan det gå mycket illa.

Affären är avblåst!

Nu vet rollpersonerna när affären blir av och var den blir av. Atreides kan vara medveten om att de känner till detta och han kan vara omedveten om det. Det är också möjligt att äventyrarna inte alls är vid platsen när mötet sker, utan snarare väntar hos samlaren som sitter i sitt hus och hoppas att Atreides ska skynda sig med statyn.

Om Atreides inte är medveten om att rollpersonerna känner till mötet, tar han en droska till Brauers hus och anländer exakt nio. Inga vakter är närvarande och de tycks vara ensamma på andra våningen i det vräkiga huset. Om rollpersonerna stövlar in och helt enkelt begär att få statyn, gör Brauer först motstånd men ger sig snabbt när han märker att han inte har en chans. Han förstår att hans bror Tam har skickat äventyrarna och tycks ge upp, som om han till slut insett att han inte kunde lura sin bror. Rollpersonerna får statyn och lämnar huset med både heder och kroppspoäng i behåll. Atreides är ju vansinnig, förstås, men det är det ingen som bryr sig om.

Om Atreides är med i rollpersonernas plan, drar han sig tillbaka när de anländer. Brauer förstår genast förräderiet och blir vansinnig, men i slutändan lämnar han ändå över statyn till rollpersonerna och spelar efter samma mönster som den tidigare punkten.

Skulle rollpersonerna vaka hos samlaren, anländer Atreides strax efter tio på kvällen. Om de vill ta honom nu så varför inte, men samlarens vakter är i närheten och det kommer bli konflikt då Atreides inte släpper statyn frivilligt ifrån sig. Om rollpersonerna väntar tills samlaren släpper in honom blir det ännu mer komplicerat om de försöker ta den, eftersom vakterna genast rusar till undsättning om äventyrarna försöker bryta sig in och attackera samlaren och hans vän. De kan dock vänta tills Atreides går och samlaren går och lägger sig. Då kan de göra inbrott och försöka stjäla den under natten.

Spelet är över

Efter detta ska rollpersonerna förhoppningsvis ha statyn i sin ägo och skynda tillbaka till Tam. Han är vaken och tar emot dem med öppna armar och ett brett leende, och kan inte vara nog tacksam för vad de gjort för honom. Han dukar upp en enkel måltid och bjuder rollpersonerna att sitta ner och äta med honom, innan de får sin belöning och kan ge sig av.

Maten och drycken är välsmakande och de har trevligt till långt in på natten, men till slut känner rollpersonerna att det är dags att bryta upp. Tam ler mot dem, och här kan ett slag på Upptäcka Fara avslöja att något är väldigt fel. I samma stund knackar det på dörren och Tam visar tänderna i ett brett grin: "Redan? Han är punktlig, för en gångs skull." Någon av Tams medhjälpare grymtar något till svar och går för att öppna dörren. Där står Brauer och han stiger självsäkert in med öppna armar. "Käre bror!" utbrister han, "vi tycks ha lyckats igen!" Brödernas brytning är nu helt borta. De låter synnerligen chronopiska. "Ja, det verkar så", säger Tam och reser sig upp för att omfamna Brauer.

Ungefär här, eller strax innan, slår giftet till. Rollpersonerna får plötsligt svårt att röra sig och fokusera blicken, de blir kraftigt illamående och allting gungar. Röster och ljud hörs som ett avlägset eko och allting blir suddigt omkring dem. Alla försök till vettiga handlingar är meningslösa, giftet är snabbverkande och snart faller de darrande till golvet med lotussaften rinnande från läpparna.

"Utmärkt, utmärkt", skrockar Brauer.



"Bind dom och ta dom till båten. Vi har ingen tid att förlora." Tam skrattar.

Sedan blir allt svart och äventyrarna sjunker in i en drömlös sömn.

Det finns naturligtvis alltid spelare som ska trilskas och vägra äta och dricka det som Tam bjuder på, för att de till naturen är misstänksamma. I så fall finns det ett par andra metoder Tam kan ta till, för att se till att rollpersonerna inte kommer undan.

- Varför använda stil? Minuten innan Brauer dyker upp, drämmer Tam en rökbomb i golvet och han och hans medhjälpare täcker blixtsnabbt för ansikte och näsa. Rollpersonerna slockar snart av gasens sövande effekt.
- Tam är inte ensam i rummet. Vid ett väl valt tillfälle kommer någon av hans hantlangare åt rollpersonerna och ger dem ett lätt nålstick - knappt så det känns. Giftet är därmed i omlopp.
- Tam kan bli öppet förolämpad av rollpersonernas nekande till en måltid med honom. Har de minsta känsla för takt och finess, tar de åtminstone en artig tugga av det han bjuder på.

Scen 2: Till helvetet och tillbaka

Rollpersonerna glider in och ut ur ett drömliknande tillstånd; ibland är de svagt medvetna om röster och dofter omkring dem, men för det mesta är de medvetslösa. Vid några tillfällen kvicknar de till men allt snurrar och det är svårt att sortera intrycken. Ibland befinner de sig i ett svagt upplyst rum med män i vita rockar som går fram och tillbaka; någon tvingar rollpersonerna att öppna munnen och häller ner en äcklig, brännande vätska. Detta händer vid flera tillfällen och det är inte alltid det smakar lika illa, men oftast.

Någon gång händer det också att deras rep tas loss och de får gå fram och tillbaka i rummet, medan någon slår på deras knän och drar i deras armar. De får springa, hoppa, krypa och göra massa andra atletiska övningar, allt i ett droghyptnotiskt töcken och oförmögna att göra motstånd eller ens använda den egna viljan.

Detta fortsätter under en tid. Äventyrarna har ingen uppfattning om hur länge, men SL kan gott bre på med mer bestialiska experiment. Ge spelarna känslan av att de är labbråttor som hela tiden utsätts för tester för att se vad de kan och inte kan, prov som är sadistiska och okänsliga och ändå helt vetenskapliga.

Till slut vaknar rollpersonerna långsamt till liv, och för första gången på mycket länge är inte allt ett enda virrvarr av skuggor och färger. Det värker i hela kroppen, strupen känns torr som fnöske och sinnena verkar kraftigt bedövade, men de lever. Än så länge.

Äventyrarna är hårt fastspända på britsar som lutar snett ner, så de har en god utsikt över rummet. Det är ett stort laboratorium, med hyllor fyllda av böcker och anteckningar, bord och bänkar täckta av rundkolvar, provrör, skumma maskiner och fräsande kittlar. Det bubblar, ryker, sjuder och tjuter, precis så som det ska göra i ett äkta laboratorium. En man i vit rock går fram och tillbaka mellan de olika borden och gör anteckningar hela tiden, men när han ser upp och märker att rollpersonerna har vaknat ler han brett och utbrister: "Härligt! Ni är vakna! Så bra."

En dörr öppnas och från rummet intill kommer en lång kvinna in, även hon klädd i rock. "Jaså, dom är vakna nu? Jaha ha, lite för tidigt, kanske, men inget att göra åt."

Sedan går de båda fram till rollpersonerna, som fortfarande är såpass drogade och vimmelkantiga att de egentligen inte kan göra mycket mer än att lyssna och förfasas över vad som händer här. Mannen och kvinnan samtalar lugnt om operationer i hjärnan, ersättningar av kroppsdelar med proteser, diverse smärtsamma experiment och annat trevligt, samtidigt som de har varsin tjock penna som de använder för att dra streck över de nästan nakna rollpersonernas kroppar. Strecken verkar hotfullt lika markeringar för kirurgiska snitt, och när de båda läkarna börjar rita kring äventyrarnas skallar och måttar med händerna, börjar det bli riktigt otäckt. SL ska ge spelarna känslan av att de förbereds för något mycket otäckt, något som säkert kommer innefatta ett operationsbord och många skalpeller, och förmodligen ingen bedövning. Om rollpersonerna försöker säga något tystar bara läkarna ner dem och svarar att allt snart blir bra, att de bara ska ta det lugnt och inte oroa sig i onödan.

Nu är det dags för rollpersonerna att lämna detta ställe. Här följer ett par alternativ, där SL väljer det han anser lämpligast:

- Rollpersonerna spänns så småningom loss från sina britser och tas till ett äckligt, smutsigt fängelse (se beskrivning längre fram). De delar cell med andra



förtappade själar och av och till är det någon som inte klarar trycket och dör. Då kommer vakter och hämtar honom. En klyftig spelare kan sluta sig till att detta kan vara en väg ut, att spela död och bli hämtad av vakter. Det krävs dock skicklig kroppskontroll och behärskning för att lura vakterna. Drogerna har fortfarande en stark effekt på äventyrarna och så småningom tuppar de av när vakterna bär iväg med dem.

- Ett par vakter stegar in i sällskap med en läkare, som snabbt pekar ut rollpersonerna. "Nya order. Dom här ska flyttas." Fångvaktaren muttrar något ohörbart men lyfter ut rollpersonerna. De tvingas svälja någon äcklig vätska och somnar snart bort igen.
- Spelarna kan faktiskt försöka slå sig ut, om SL kan ge dem en paus i alla droghallucinationer. Det kommer dock aldrig lyckas och det slutar med att de blir slagna medvetslösa; men ge dem ändå strimman av ett hopp, så att det åtminstone blir värt ett försök.

Hur rollpersonerna än går till väga, kommer de till slut hamna i den situation som följer.

Räddaren i nöden

Nästa gång rollpersonerna vaknar, är det på ett högst otrevligt sätt. Någon har kört ner något i halsen på dem och en besk vätska rinner bränner i deras strupar. De kvickar snabbt till och märker att deras sinnen tycks fungera mycket bättre nu, och blir nästan genast varse om att det är en man i svart kappa som hällt något i dem och att han nu snabbt backar. De är i vad som verkar vara en vagn som rör sig snabbt framåt och bredvid ligger det mesta av deras tillhörigheter (SL avgör om något har försvunnit eller inte).

- Om äventyrarna genast kastar sig efter sina vapen och anfaller, gör den okände mannen motstånd med sin dolk, samtidigt som han ropar: "Nej, nej, jag är en vän! Jag har just räddat livet på er!" Skulle de ändå slå ihjäl honom, får de skylla sig själva.
- Om rollpersonerna tar det lugnt, eller sansar sig när mannen försöker få dem att lyssna, berättar han att han är utskickad av en gemensam vän till dem och att han ska ta dem härifrån. "Ni har blivit drogade", berättar han, "men jag har gett er ett motgift som håller ett tag. Tillräckligt länge för att vi ska kunna ta oss härifrån." Om rollpersonerna inte litar på honom, säger han: "Har ni något val? Jag sticker nu och ni gör bäst i att följa med. Ta era vapen. Detta kommer bli blodigt."

Räddarens entré är nästan kusligt läglig och det vilar något bekant över honom. Känslan av att mycket sker utanför rollpersonernas kontroll blir plötsligt väldigt påtaglig och de kan inte göra annat än följa med händelsernas ström.

Upptäckta!

Oavsett om rollpersonerna klubbar ner främlingen eller inte, händer följande när de väl bestämt sig för att lämna vagnen: duken vid ingången dras åt sidan och en ilsken man tittar in. "Vad i helvete..." börjar han men skriker sedan:

"AAAAAALLLAAAAAARRRRMMMM!"

Striden är ett faktum. Rollpersonernas okände räddare hugger ner vakten och kastar sig ut från vagnen. Förhoppningsvis följer rollpersonerna efter, men gör de inte det (eller om de slog ihjäl sin räddare tidigare) får de gärna stanna i vagnen och slåss.

Utanför kommer de snart märka att de är på en liten båt och alltså inte alls på en vagn. Farkosten åker snabbt nedströms i en underjordisk flod och klivet från relingen till stranden är inte långt. En vig man eller kvinna kan lätt klara hoppet.

Båten har en kajuta i mitten och det är där äventyrarna har varit hela tiden. På varje sida löper ett dike längs med däcket där ett tiotal

slavar sitter och ror. I fören finns lika många rustningsklädda soldater (Edsvurna busar, för de Hängivna) och de är redan på väg till kajutan när larmet går. Här är det inget annat att göra än att möta våld med våld. Slavarna ingriper inte, oavsett vilken av sidorna som tycks vinna; de är drogade och bortom all fri tanke.

- Om den okände räddaren inte redan är ihjälslagen av rollpersonerna, är han den förste som faller när de Edsvurna går till attack. Han hostar ur sig ett "Fly!" och pekar med ett blodigt finger mot strandbanken. Sedan dör han.
- Om äventyrarna vill försöka nita de Edsvurna och sedan hoppa till stranden, så låt dem försöka. Men anfallarna är fler till antalet och mycket svårbesegrade.
- Om rollpersonerna vill hoppa i vattnet så är det drygt tre meter djupt. Att simma till strandkanten kräver dock inte mer än ett par simtag, men de Edsvurna är inte långt bakom.
- Ett vigt skutt (Lyckat slag på Hoppa) tar den smidige rollpersonen från relingen till strandkanten. Men de Edsvurna är inte sena att följa efter.

Oavsett vilket, bör rollpersonerna snabbt som tusan försvinna från platsen. Om de väljer att följa den underjordiska floden uppströms eller nedströms spelar ingen roll, men tänk på att de Edsvurna inte ger sig förrän antingen de eller rollpersonerna är döda. Om äventyrarna bestämmer sig för att inte döda alla Edsvurna och fly uppströms (det mest troliga alternativet) blir det en jakt längs med strandbanken. Snart kommer dock en stege som leder upp till ytan och om rollpersonerna hinner upp för den märker de snart att det är mitt i natten och att de hamnat i de Hängivnas stad! SL bör låta spelarna hitta stegen oavsett vilket håll de går åt. Det väsentliga är att de kommer upp, inte att de går vilse i en underjordisk flod.

Ur askan i elden

Om det är några Edsvurna kvar, är de naturligtvis rollpersonerna hack i häl. Om inte, så hörs ändå steg och metallkling från rustningar i närheten. Snart dyker en ny trupp Edsvurna upp runt krönet. Tydligen har de blivit larmade om äventyrarnas flykt och är redan på gång.

Om rollpersonera vill stanna och slåss, så varför inte? Men fler styrkor är på väg från andra håll så en flykt kommer förmodligen bli oundviklig. Hur äventyrarna än springer tycks det bara dyka upp fler och fler vakter i alla hörn och kanter, och snart ekar nästan hela staden av slamret från deras rustningar. Det ser verkligen illa ut, och inte blir det bättre av att rollpersonerna plötsligt rusar in i en återvändsgränd!

Nu hade det nog varit kört, om inte gnisslet från en vagn med ens hörs och en likköraren kommer gående runt hörnet. Han rör sig långsamt förbi dem och vagnen är fullastad med stinkande kroppar. Den magre mannen ger äventyrarna en lång blick, samtidigt som stegen från vakterna närmar sig. Han tycks nästan ha dykt upp skrämmande lägligt.

Rollpersonerna kan hoppa på vagnen och bädda ner sig bland liken (ett lyckat slag på Gömma sig krävs här). I så fall gör likköraren inga tecken på att hindra dem, och när han kör vidare blir han stoppad och utfrågad av några soldater. "Dom sprang åt det hållet", mumlar han och kör sedan vidare med sin vagn.

Om rollpersonerna struntar i likköraren och vill slåss, möter de snart horder av Edsvurna. Skulle de ändå klara sig (högst otroligt) kommer likköraren söka upp dem strax efteråt igen.

Det bränner

När rollpersonerna är utanför de Hängivnas stad, stannar likköraren (eller söker upp dem om de valde att inte följa med honom). De märker först nu att de känner sig kalla och febriga, och små darrningar går hela

tiden genom kroppen. "Ni har gift i er", säger likköraren. "Kan vara något farligt, kanske."

"Vem är du?" Han presenterar sig som Lucidor. Rollpersonerna kan ha stött på honom i tidigare äventyr men frågor om något samband avfärdar han snabbt och skyller på slumpen. Det låter dock inte riktigt övertygande, men han säger inget mer.

"Vet du vem som räddade oss?" Det säger han att han inte vet. Men även här känns det osäkert om han berättar allt.

"Vad är det för gift vi har i oss?" Det har han ingen aning om, men han vet kanske någon som kan hjälpa. Mer om det längre ner.

"Vet du något om testerna?" Lucidor känner till vad äventyrarna utsatts för, men han verkar litet stressad och säger inte för mycket. "Det är de Hängivna som har haft er som försökskaniner i ett experiment de håller på med. Men jag vet en som kan berätta mer om detta, och ge er ett motgift."

"Var kan vi få ett motgift?" Likköraren har en vän som bor i Klyftan, en läkare som blivit utstött från de Hängivnas skara och som nu är väldigt bitter. Han har ingen lojalitet kvar mot sekten men vågar inte lämna Klyftan, av rädsla för att de Hängivna då ska se honom som en definitiv avhoppare och göra processen kort - eller plågsamt lång - med honom. Lucidor ger rollpersonerna vägbeskrivning och de bör kunna ta sig dit utan problem om de bara är diskreta och inte gör alltför mycket oväsen. Om de är riktigt listiga, kan de hyra eller "låna" sekudor och flyga in genom ravinen. "Hälsa från mig", säger Lucidor innan han försvinner, "så släpper Ojala in er."

Ojala

Läkarens hus är ett skabbigt skjul vid kanten av Klyftan, en gapande ravin i de Hängivnas stad där de utstötta men ändå hoppfulla håller till. Först är han fientligt ställd mot rollpersonerna när de knackar på, men när de nämner Lucidors namn (och dessutom kanske får en ryckning eller två av det verkande giftet) släpper han in dem. Ojala är en kort, mager man, bruten både i kropp och själ. "Så ni har flytt från de Hängivnas avelskammare? Jag kallar dem så för det är där de odlar fram de fördömdas armé, en skara med hjärndöda och viljelösa soldater som ska slåss för deras sak när dagen kommer då Chronopia ska dömas."

Ojala målar upp en hemsk berättelse om hur de Hängivna har träningsläger under jorden dit de för fångar och sedan utsätter dem för mängder av experiment, det ena grymmare än det andra. Han har aldrig hört att någon lyckats fly förut, men rollpersonerna ska vara väldigt tacksamma för det för än så länge har nämligen läkarna inte funnit receptet till den perfekta stridsmaskinen. Alla som fångas och testas dör på operationsbordet eller under proven, ofta lemlästade och fulla av gifter, kroppsdelar ersatta av proteser och stora delar av hjärnan bortopererad. "Men de försöker, och kommer närmare sitt mål hela tiden", säger Ojala bittert. "Jag var en del i detta en gång, men efter ett misslyckat experiment kastades jag ut från gemenskapen. Jag är kvar här för att jag inte vågar lämna de Hängivna. Min kunskap är livsfarlig och dom dödar mig - eller något ännu värre - om dom får veta att jag hatar dom över allt annat nu. Så jag låtsas vara en troende som hoppas få återvända till deras lysande skara snart igen."

Sedan berättar Ojala vidare om Tam och Brauer. Bröderna är gesanter hos de Hängivna och deras primära uppgift är att hitta lämpliga aspiranter till de fördömdas armé. De konstruerar test, verkliga situationer som försökspersonerna sätts i, och om de klarar problemen som de ställs inför så anses de dugliga nog att ingå i experimenten. Det var precis vad som hände rollpersonerna, och i princip allt som hände från det att de mötte Tam tills det att Brauer gjorde sin entré i hotellrummet var planerat från början. De klarade provet, helt enkelt, och blev utvalda.



Efter detta glider samtalet in på motgiftet. Ojala nickar och säger: "Jag har motgiftet, men ni får det inte om ni inte gör mig en tjänst först. Ni ska återvända till träningslägret och hämta mixturen som finns där. Det är den blandning som till slut ska förvandla offren till soldater i armén. Den förbättras hela tiden och platsen där dom har de senaste mixturerna ändras." Sedan gör han en paus. "Jag vill också att ni befriar en av fångarna, min son." Han beskriver en pojke som inte är äldre än tolv år och som finns i fängelset; han förklarar också vidare att pojken är fången där för att Ojala inte ska hitta på några dumheter. De Hängivna vill vara riktigt säkra på var de har honom. "Om ni har tid och möjlighet, rädda dom andra fångarna också."

Om rollpersonerna vägrar och kanske hotar med våld och dylikt, skakar bara Ojala på huvudet. "Skyll er själva." Ingen tortyrmetod i världen kan tvinga honom att ge dem motgiftet. Han är ju en gammal Hängiven och har redan sett och upplevt det mesta i den vägen.

Rollpersonerna kan vägra av ren rädsla för att återvända igen, men de har ingen chans att övertala Ojala att sälja motgiftet till dem eller helt enkelt ge bort det. Han är obeveklig. Om de då ändå inte tänker ställa upp, dör de inom ett par timmar (om inte SL kan spinna vidare på detta och göra ett nytt äventyr bara av jakten på ett motgift).

Det troligaste är väl ändå att rollpersonerna accepterar. Ojala ler grymt. "Utmärkt. Så här ska vi göra."

Planen

Ojala har förklädnader, gamla rustningar som de Edsvurna har burit. Finns det alver, dvärgar eller annat patrask i sällskapet, kan de agera fångar. Ojala har passersedlar både för Edsvurna och för deras fångar, så oavsett vilken metod som används är själva inträdet till lägret inga problem. Om spelarna kanske rentav själva har en klyftig plan, så kanske Ojala låter dem prova den. Han ger dem en karta över lägret, tillsammans med följande instruktioner: "Ta min son med er och hitta mixturen. Den senaste blandningen finns inlåst någonstans i lägret, men jag vet inte var för dom byter plats hela tiden."

Att komma in i lägret är enkelt. Det går båtar från en av de Hängivnas hamn mitt i deras stad, och vid uppvisning av passersedlarna är det bara att kliva i och föras med. Färden kommer ta litet tid för det går uppströms, men på vägen tillbaka är det nedströms så då går det undan, med eller utan slavar. "Lycka till", säger Ojala och synar rollpersonerna när de trätt på rustningar och slagit eventuella fångar i bojor. Han ger dem en kortvarig dos av motgiftet så biverkningarna inte ska bli för kraftiga.

Kartan

Lägret är enkelt uppbyggt och bör inte framkalla någon förvirring, om man inte har lokalsinnet i vänstra lilltån. Här följer en kort förklaring av kartan; de olika rummen beskrivs mer i detalj i Scen 3.

Floden stannar vid en liten sjö, där det finns plats för cirka fem-sex båtar. En brygga leder ut i sjön och det är där alla fångar lastas av. Stranden är stor och rymmer många människor, och från den går en bred trappa upp till själva området.

Här är entrén till lägret och slutet av trappan. Det går en korridor till vänster, en till höger och en rakt fram.

Korridoren till vänster leder till laboratoriet, där rollpersonerna var fastspända när de var här förra gången. Från labbet går ytterligare en dörr till operationssalen.

Här är operationssalen, utrustad med allt som ska finnas för den som tycker om att karva och skära i folk, lobotomera och ta bort kroppsdelar och liknande.

Tar man gången som leder till höger, kommer man till en dörr som går till fängelset. Här finns de fångar som ännu inte är helt nerdrogade och väntar på att utsättas för tester och experiment.

Tar man gången rakt fram, passerar man snart en dörr till vänster. Den leder till själva träningslägret, en stor yta där ärrade män testar de stackars drogade offrens fysiska förmågor, både i strid och i andra situationer.

Tar man korridoren rakt fram och går förbi dörren till träningslägret, passerar man snart två dörrar till höger. I den ena håller lägrets vakter och soldater till, i den andra bor läkarna.

Fortsätter man ännu längre fram, svänger korridoren snart till höger och slutar vid en dörr. Där inne finns förrådet, fullt av ämnen, ingredienser, utrustning, vapen och framför allt krut.

Tillbaka till helvetet

Rollpersonerna lämnar Ojala och går genom natten mot hamnen. De anländer lagom till att båtarna lastas i med fångar och soldater och vid uppvisning av en passersedel dirigeras de snart ner i en av farkosterna. "Kasta loss!" ljuder en röst i mörkret, och båtarna skjuts ut i vattnet. Nu finns det ingen återvändo längre, och snart glider de in i den underjordiska flodens mörker och mot de Hängivnas privata helvete.

Scen 3: De Fördömdas Armé

Båtarna åker under tystnad genom vattnet i den underjordiska floden. Slavarna ror mekaniskt och endast ibland bryts tystnaden av rappet från en piska eller en irriterad vakt som fräser åt sin fånge.

Så småningom mynnar floden ut i en liten sjö med en brygga. Vid stranden finns en trappa som leder upp till ett grottliknande valv och som förmodligen är entrén till träningslägret. Båtarna lägger till och fångarna börjar lastas ur. Oavsett vilken typ av förklädnad rollpersonerna valt, om de har fångar med sig eller samtliga går maskerade som Edsvurna, så smälter de snabbt in bland de övriga och ingen lägger märke till dem. De kan röra sig fritt i området och så länge de inte uppför sig underligt, kommer ingen ställa frågor till dem eller undra vad de håller på med.

Några av vakterna börjar forsla de apatiska fångarna uppför trappan, medan resten stannar kvar.

Lägret

Hur rollpersonerna vill göra nu, är väldigt mycket upp till dem. De kan röra sig fritt i lägret till en början, men förr eller senare kommer någon upptäcka att de har konstiga saker för sig och börja ställa frågor. Nedan följer en beskrivning på de olika rummen och vad som finns i dem.

Laboratoriet är ett stort rum med flera bord och bänkar uppställda huller om buller. De är täckta med flaskor, provrör, kolvar och annat som kan innehålla sjudande och bubblande vätskor. Det finns också sex britsar här där aspiranter spänns fast och sedan pumpas fulla med droger. Det är nästan alltid minst en läkare här, ofta två, och om de inte har någon fånge fastspänd på britsen är de fullt upptagna med sina vätskor och anteckningar.

Operationssalen är betydligt kalare än laboratoriet, med endast tre britsar och ett par bord ställda i raka led längs med väggarna. Det finns flera ställ med skalpeller, knivar, sågar, pincetter och andra kirurgiska instrument och en hängare för läkarrockar.

Fängelset är fuktigt och mörkt. Precis vid ingången sitter en fet man bakom ett bord och håller ett vakande öga på de tio fångar som är inlåsta i varsin cell längs med väggen. Förhållandena är bedrövliga och fångarna har ingenting i sina celler mer än det kalla stengolvet. En vämjelig stank av avföring och uppkastningar fyller rummet.

Träningsområdet är en stor sal, där fyra tränare för de Hängivna plågar de offer som blivit utsatta för läkarnas behandling och nu ska testas för att se om de duger. Dessa aspiranter är bortom hopp och kan inte forma en klar tanke själva. De är reducerade till primalstadiet och försöker göra precis som de blir tillsagda. Det handlar nästan om dressyr, där tränarna låter de viljelösa fångarna springa, hoppa, krypa, rulla och slåss. De piskas och plågas hela tiden om de inte gör bra ifrån sig och när de till slut blir helt utmattade, kastas de in bakom ett galler som täcker hela högra väggen. Det är som en enda stor cell där de får bo tillsammans, ännu äckligare än i fängelset.

Vakternas bostad har sängar och nattduksbord uppradade på militäriskt vis längs med väggarna. Det finns sexton sängar och sexton bord här.

Läkarnas bostad är betydligt bättre. De har bredare sängar, ett större bord med lådor och dessutom en liten bokhylla där de kan ha sina anteckningar och böcker. Längs med den bortre väggen står en stor hylla fylld med pärmar och luntor. Det finns plats för sex läkare här.

Förrådet, som finns längst bort i området, är alltid vaktat av minst en Edsvuren. Det är låst och vakten har nyckeln. Bakom dörren finns allt man kan önska sig, såsom vapen och rustningar till vakterna, vätskor och ingredienser till läkarna, samt en hel del verktyg och sadistiska redskap som används vid testerna av försöksobjekten. Längst ner i hörnet står också flera tunnor krut, dock utan stubin till.

Att vandra runt i lägret

Det är en väldigt liten yta rollpersonerna har att röra sig på och man går från den ena platsen till den andra på väldigt kort tid. Av de vakter som åkte med till lägret tar de flesta båtarna tillbaka igen och lämnar bara tio av sina kollegor kvar. De rör sig fram och tillbaka mellan de olika rummen i lägret och de bryr sig inte om rollpersonerna så länge de inte gör något underligt. Chansen är dock stor att de förr eller senare kommer upptäcka att något är i görningen, eftersom området är litet och det är svårt att dölja sådana handlingar som befriande av fångar och stöld av mixturer.

Läkarna är för tillfället inte fler än fyra och även de rör sig fritt runt i lägret. Ibland befinner de sig i labbet, ibland är de i operationssalen och ibland är de i sina rum. SL avgör hur vakterna och läkarna rör sig och placerar dem där det blir mest intressant för handlingen.

Så fort vakterna anar något, rusar de för att undersöka. Detta kan vara om rollpersonerna dödar någon och han hinner ge ifrån sig ett skrik, om de ertappas med stölden eller någon kanske fattar misstankar och slår larm. När detta händer tvekar inte vakterna utan går direkt till anfall.

Det finns lika många varianter som spelgrupper på hur man kan lösa uppgiften rollpersonerna har framför sig nu. Om de vill befria sonen först och ta mixturen sedan, så låt dem försöka. Om de vill ta läkarna gisslan och förhandla till sig en väg ut, så låt dem försöka. Och om de vill använda list, försöka smyga runt och göra allt så diskret som möjligt, så låt dem för allt i världen försöka. Det är du som SL som får vara beredd att improvisera här, men några riktlinjer ges ändå för hur de viktigaste situationerna förmodligen kommer utspelas och vad de kommer leda till.

Fångarna

Fångarna som Ojala talat om är naturligtvis de som finns inlåsta i fängelset. Längst ner i hörnet sitter en liten pojke som är Ojalas son. Han är liten och mager, smutsig och undernärd.

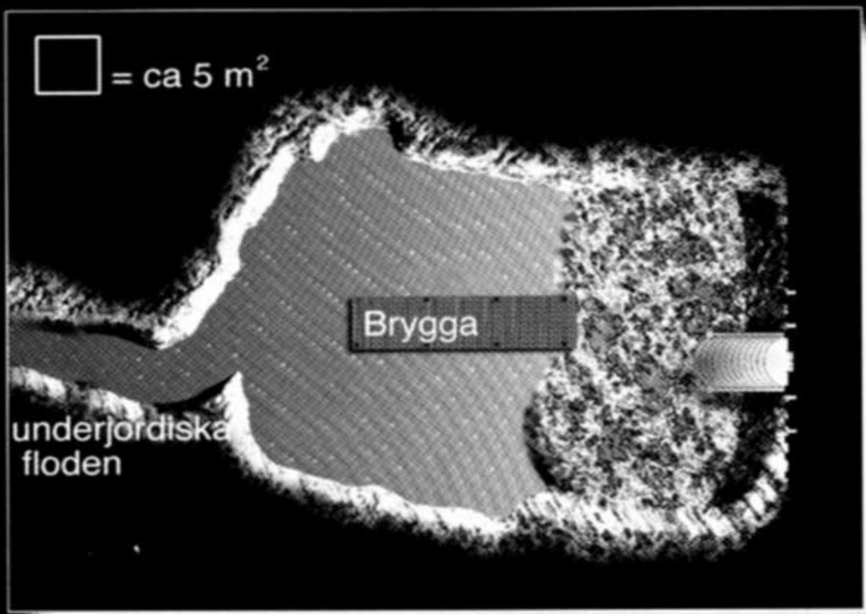
När rollpersonerna kliver in i fängelset reagerar genast den fete fångvaktaren och vill veta vad de gör här.

"Vi är här för att leverera fler fångar." Om rollpersonerna har använt den här listen och några av dem spelar fånge, blir vakten misstänksam och kliar sig i huvudet. "Det har jag inte hört något om", säger han och börjar bläddra i sina papper. Han börjar snart bli nervös och kommer så småningom gå för att hämta en läkare, om inte rollpersonerna hindrar honom.

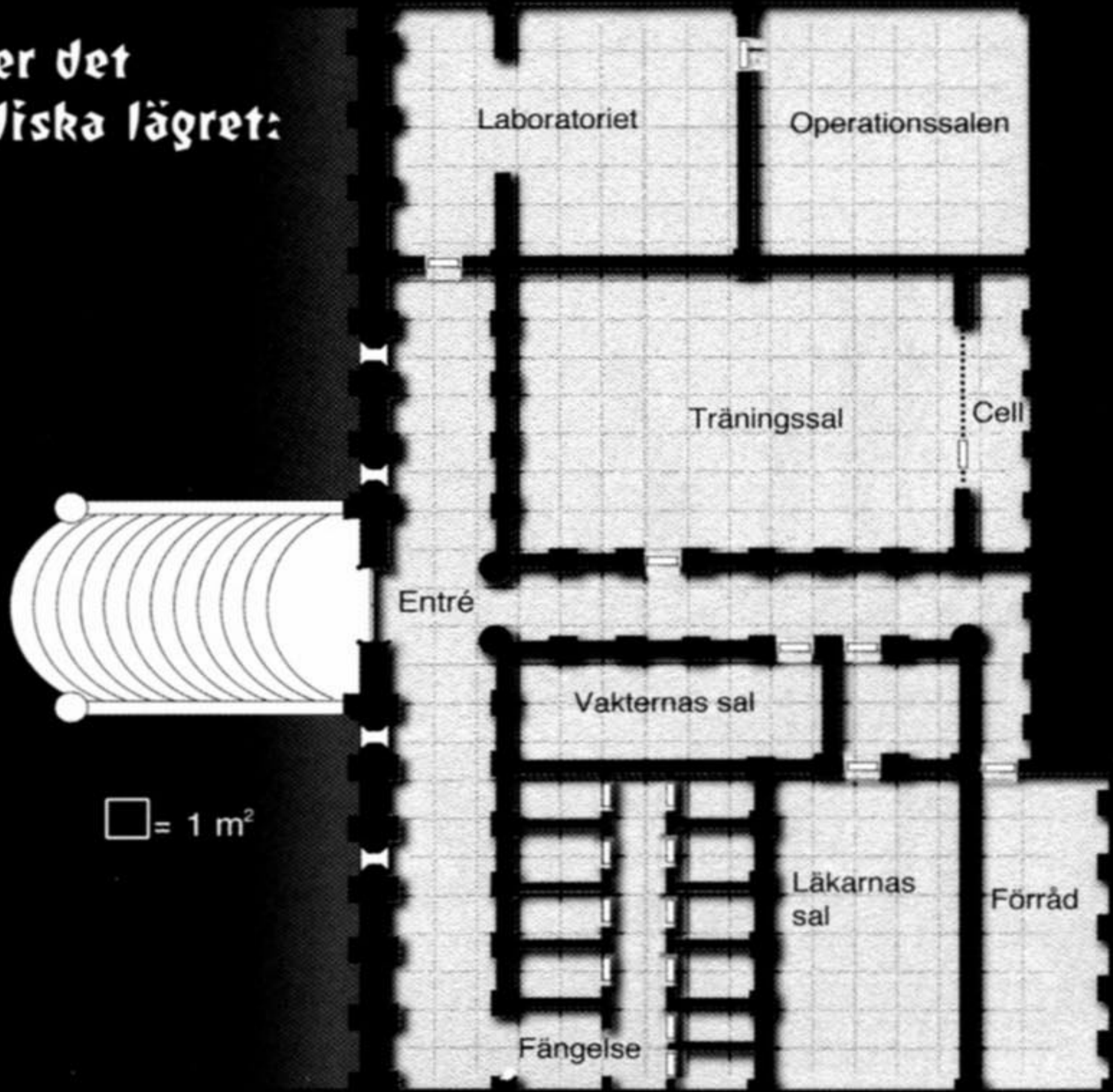
"Vi är här för att hämta en fånge." Det går fångvaktaren förmodligen på, om den som säger det lyckas med ett slag på Övertala. Det är inte sällan soldater kommer och går för att hämta någon för nya hemskheter i labbet.

"Vi är här för att avlösa dig." Knappast. Det går han inte på och anar genast att något är fel. Han försöker rusa iväg för att hämta vakten.

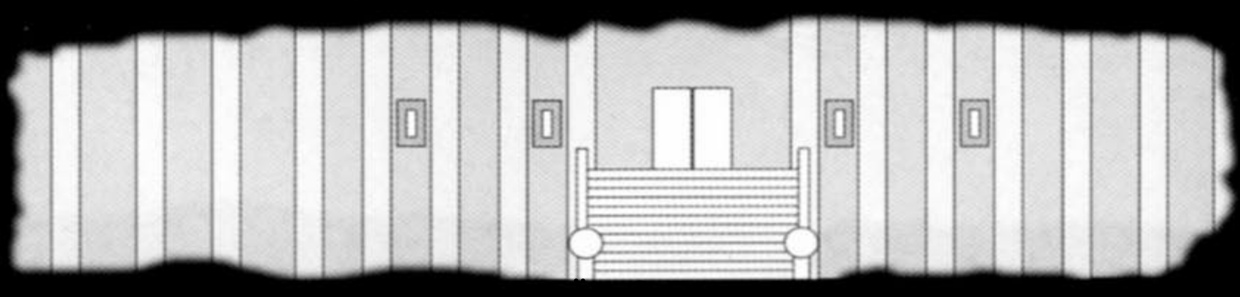
Oavsett vilket, så har fångvaktaren nyckeln till cellerna. Han kommer inte lämna den ifrån sig, ens om han blir mutad, och så fort rollpersonerna försöker be om den blir han aggressiv och försöker slå larm. Det mest troliga är nog att rollpersonerna får slå ner honom och ta



Karta över det underjordiska lägret:



Översikt från framsidan



nyckeln själva, men har de en bättre lösning så låt dem prova den.

Om rollpersonerna nu bara vill befria pojken, så är det upp till dem; men fångarna kommer göra ett väldans väsen av att bli frisläppta, och förmodligen är det bättre att låsa upp deras celler bara för att få tyst på dem. Men om rollpersonerna vägrar, så är det upp till dem. Fångarna kan inte göra mer än väsnas, men gör de tillräckligt mycket ljud kommer vakterna till slut undra vad som står på.

Om fångarna släpps fria, är de mer än villiga att hjälpa rollpersonerna på alla sätt möjliga. Men tio fångar syns och hörs och vakterna kommer inte tveka att gå till attack om de ser tio smutsiga busar springa runt i deras fina läger.

Mixturen

Var den finns är till en början en gåta. Ojala hade inga tips att ge, eftersom de bytte gömställe hela tiden. Det blir till att vända upp och ner på hela lägret.

Den senaste blandningen av formeln finns inlåst i ett kassaskåp i en liten kammare, vägg i vägg med operationssalen. Ett



lyckat slag på Finna Dolda Ting avslöjar en skarv i väggen som i själva verket är en dörr. Inne i den lilla kammaren finns ett skåp som har ett stort hänglås och en väldig kedja framför. Här krävs tre olika nycklar för att ta sig in.

En skicklig tjuv kan dyrka upp skåpet om han får gott om tid på sig. Det krävs ett lyckat slag på Låsdyrkning per lås (alltså tre totalt) och det är -4 på CL.

Läkarna bär på varsin nyckel till skåpet. De lämnar naturligtvis inte dessa ifrån sig och ropar på vakt om äventyrarna ens antyder något åt det hållet. Här krävs helt enkelt alternativa övertalningsmetoder för att få dem att se saken från rollpersonernas sida.

När låsen är borta (antingen med nycklars och/eller dyrkars hjälp) kan skåpet öppnas. Vill SL vara ondskefull, kan han armera det med en fälla eller två.

På en hylla står fem flaskor med en blå, trögflytande vätska i. De är omärkta men det råder ingen tvekan om att detta är vad Ojala vill ha.

Tänt vare här!

Om rollpersonerna vill, kan de utforska förrådet närmare. Dörren hit är vaktad och han som står där är givetvis den som har nyckeln. Han är omutbar och oövertalbar och det är förmodligen så att någon form av våld är enda lösningen här.

Väl inne i förrådet finns det massa tunnor med krut, tillräckligt för att spränga hela lägret till nästa multiversum. Det finns dock ingen stubin, men ett tunt stråk av krut längs med golvet löser det problemet.

Flykten från underjorden

När rollpersonerna ska ge sig av från lägret, förhoppningsvis med mixturen och Ojalas son i släptåg (och kanske också ett gäng fångar), finns det ett antal vakter nere vid båtarna och runt omkring i området. Det är upp till dig som SL att avgöra var de befinner sig när det är dags att fly, om de kanske redan har upptäckt att något är i görningen och striden redan är i full gång, eller om de kanske inte är på sin vakt och rollpersonerna kan lyckas smita nerför trappan och till bryggan för att ta en båt.

Nere vid vattnet finns dock alltid minst två vakter och när de ser truppen komma springande nerför trappan börjar de genast ana oråd.

Om rollpersonernas täckmantel inte redan är röjd kan de försöka med en rejäl lögn för att komma undan (-5 på CL i Övertala) men det troligaste är nog ändå att vakterna drar sina svärd och skriker på förstärkning.

Om strid skulle utbryta har rollpersonerna inget annat val än att försvara sig, men tänk på att krutet brinner! Hinner de undan i tid? SL avgör. Här kan det vara till en stor hjälp om fångarna blev befriade för de slåss för glatta livet.

Skulle rollpersonerna lyckas slå sig fram till bryggans ände, så finns det endast en båt där men den är stor nog att ta samtliga i sällskapet. När de väl kastat loss driver båten av sig själv nedströms, men om någon eller några sätter sig och ror ökar farten väsentligt.

Scen 4: Knall och fall

Det dröjer inte länge innan en kraftig smäll ljuder genom den underjordiska grottan. Stora sjok av jord regnar från väggarna och taken och långa darrningar går genom vattnet, men snart lugnar det ner sig igen och allt blir tyst.

Båten glider sakta vidare och kommer så småningom ut i nattkylan igen. Tyst hoppar rollpersonerna av vid närmaste tillgängliga plats och försvinner snabbt därifrån. Om fångarna var med, skingras de och försvinner i natten, men rollpersoner-



na återvänder till Ojala och han skiner som en sol när han får se dem. "Ni lever! Och ni har lyckats, hörde jag!" Nyheten har redan spritt sig. Han omfamnar sin son och sträcker sig sedan girigt efter flaskorna. "Var har ni dom? Ge mig dom!"

Om rollpersonerna skulle vägra, får de inget motgift. Så fort de lämnar mixturen ifrån sig, hämtar Ojala några flaskor och ger dem till äventyrarna. "Drick det här", säger han, "så blir allt bra igen. Ni ska ha stort tack. Kanske möts vi igen någon gång."

Sedan sjasar han ut dem och de har säkert ingen större lust att stanna kvar ändå. När de passerar Ojalas fönster brinner ett ensam stearinljus på hans bord och han sitter böjd över några papper med flaskorna bredvid, men det är någon med honom. Det är en liten, rynkig puckelrygg som tycks känna Ojala väl och som lika intresserat studerar anteckningarna och mixturen de just fått. Han höjer huvudet och möter en (eller flera) av rollpersonernas blick. Han håller kvar den en stund men böjer sig sedan framåt igen, och ansiktet döljs snart av de långa skuggorna.

Händelser

Under äventyrets gång kan det hända mycket som kan förändra och försvåra för spelarna. Använd dessa händelser rikligt för de gör äventyret mer levande och intressant.

1. Lönnmördaren

Medan rollpersonerna söker efter statyn, ser den aggressive samlaren dem som konkurrenter och tänker minsann se till att de inte får vad han själv anser vara sitt. Vid ett lämpligt tillfälle anfaller en utsänd lönnmördare från skuggorna i hopp om att göra processen kort med en eller fler av rollpersonerna, mer för att statuera exempel och avskräcka snarare än att utplåna hela gruppen.

Skulle rollpersonerna konfrontera samlaren med detta förnekar han allt, men varnar dem för att ändå inte lägga sig i affärer som inte är deras.

Om de lyckas fånga mördaren, biter han sig själv i tungan och utlöser därmed ett gift som dödar honom inom tio sekunder, givetvis i groteska plågor.

Allt detta är en del i Tam och Brauers spel. Samlaren, såväl som mördaren, är fullt införstådda med vad som pågår.

2. Fler spekulanter

I början av rollpersonernas sökande kontaktas de av en storvuxen brundusier, som visar ett intresse i statyn. "Jag betalar dubbelt så mycket som er uppdragsgivare", erbjuder han sig och klingar med mynten i en börs. "Om ni är intresserade, levererar ni varan till mig istället för till den andre mannen när ni väl funnit den."

Om rollpersonerna accepterar, nickar brundusiern förnöjt och tackar dem för deras samarbetsvilja. De kan till och med få en del i förskott, om SL är generös. Notera dock att detta är en del i Tams och Brauers plan, och när rollpersonerna kommer för att leverera statyn till brundusiern (som bor på ett skumt hotell i Grytan) väntar bröderna där och fällan slår igen trots allt.

Om rollpersonerna skulle vägra, blir brundusiern mycket arg och varnar dem för att trotsa en sådan farlig man som han. Senare under jakten på statyn kommer rollpersonerna bli anfallna av en tropp utsända från brundusiern, med stora kroksablar och otäcka stridstekniker. Överlever de detta, lämnas de ifred.



Rollpersonerna kan försöka skugga brundusiern om de tror att han vet mer än han vill avslöja, men inget av det han gör väcker några misstankar.

Brundusiern är naturligtvis även han en del i komplotten.

3. Lagens långa arm

Om rollpersonerna börjar uppföra sig olämpligt i de fina trakterna kring Silvertopp, eller om Tam och Brauer anser att de behöver mer motstånd, börjar snart svartgardisterna visa ett intresse i äventyrarnas aktiviteter. Det visar sig att de också söker statyn eftersom den är klassad som stöldgods, och de har anledning att tro att rollpersonerna vet något om det hela.

Om rollpersonerna vägrar samarbeta är en konflikt oundviklig. Om de inte genast klubbas ner och förs till fängelset, blir de efterlysta och kommer nu få stora problem att röra sig fritt i Chronopia.

Om rollpersonerna är dumma nog att verkligen försöka hjälpa svartgardisterna och bidra i en undersökning, fastnar de snart i byråkratiska processer och pappersarbete när de släpas till närmaste station. De hålls kvar mot sin vilja och vill de fortsätta söka, måste de fly undan detta helvete av pappersjobb och idiotiska frågor. Gör de detta, klassas de som misstänkta och blir efterlysta.

Ett riktigt lyckat slag på Övertala (-4 på CL) kan övertyga vakterna om att rollpersonerna faktiskt inte har något alls att göra med statyn. De är oskyldiga till allt.

Svartgardisterna är omedvetna om att Tam och Brauer har manipulerat dem till att tro att äventyrarna kan ha något med statyn att göra. Varför de ens ska ha tag på statyn vet de inte själva, men plötsligt har pratet börjat gå att den måste hittas och att den är stulen från någon kejserlig ämbetsman.

4. Bättre kan ni

Om Tam och Brauer anser att äventyrarna inte gör tillräckligt stora framsteg, eller om de kanske börjar ana oråd, har de ett gäng inhyrda legosoldater som kan göra processen kort med rollpersonerna. De skickas ut att rätt och slätt slå ihjäl stackarna, om de slöar eller inte kommer någon vart. Bröderna har kommit till insikt att rollpersonerna nog inte var så dugliga trots allt, och då är det lika bra att göra sig av med dem innan de ställer till för mycket problem.

5. Kail

Tam har en rådgivare och magiker som heter Kail. Denne mystiske man kan han presentera innan rollpersonerna ger sig av för att söka efter statyn. "Ni kan ha nytta av honom. Han vet hur Brauer ser ut och är duktig i sin konst." Kail säger inte mycket och har svårt att tala, då han bryter kraftigt på den dialekt som Tam bara ger antydningar av att ha. Men Kail är naturligtvis ett Hängivet ärkesvin av första klass.

När rollpersonerna väl funnit statyn, anfaller Kail på vägen tillbaka till Tam. Han ger sken av att jobba för någon annan och att han förråder både äventyrarna och Tam. Kail är en otroligt skicklig magiker som kan både kasta eldbollar och skicka köldblixtar, och han slåss till döden.

Om rollpersonerna inte vill ha med Kail från början, insisterar ändå Tam men ger till slut med sig om de absolut vägrar att ta honom med.

Kail svarar undvikande på alla frågor rollpersonerna kan tänkas ha till honom och är väldigt sluten. Men vid åtminstone ett tillfälle gör han en god insats (räddar någons liv, hittar en viktig ledtråd) som stärker rollpersonernas förtroende för honom.

6. Biverkningar

När rollpersonerna flytt från de Hängivnas läger första gången, börjar snart giftet i deras kropp verka. Darrningar och kramper går genom kroppen med jämna mellanrum, kväljningar och plötsliga feberattacker kommer och går hela tiden. Ibland märks symptomen inte alls och ibland är de smärtsamt påtagliga.

När dessa attacker inträffar, bör SL modifiera spelarnas CL på det mesta de gör. Använd dock detta med försiktighet, för även om effekten är intressant kan den bli väldigt irriterande om den placeras på fel ställe i äventyret.

Biverkningarna lindras något när rollpersonerna fått i sig Ojalas temporära motgift, och försvinner helt när de får den slutgiltiga dosen. Eller? En riktigt elak SL kan ge rollpersonerna permanenta men efter det här, som en svidande påminnelse om grymheterna som försigår under ytan.

7. Förstärkningar

Medan rollpersonerna smyger runt i träningslägret, anländer fler båtar fulla med vakter. Hur många är upp till dig som SL, men nu blir det genast svårare att göra något utan att märkas för fler Edsvurna patrullerar runt i gångarna och mellan rummen och nere vid båtarna är vaktstyrkan större.

8. Experimenten börjar

Medan rollpersonerna håller på att röja i labbet och operationssalen, hörs steg närma sig och två vakter är på väg med en förtvivlad fånge.

Någon av rollpersonerna kan snabbt klä ut sig till läkare (kanske ett lyckat slag på Förklädnad här?) och försöka med ett slag på Övertala eller Bluffa för att få vakterna att lämna fången och försvinna. Läkarna kommer och går hela tiden och ett nytt ansikte hör inte till ovanligheterna. Men snart kommer vakterna återvända med fler fångar och om inte problemet löses snabbt, fattar de misstankar. Och vi vet ju alla vad det betyder? Just det. Larmet går.

Litet gammaldags, hederligt våld med svärdet eller yxan löser problemet. Rollpersonerna kan dra in vakterna, smälla igen dörren och se till att de aldrig mer får se solens ljus igen. Det är inte särskilt lyhört i labbet (fångarnas skrik är jobbiga att höra på för de som står utanför) men tillräckligt mycket oväsen kan locka förstärkningar.

9. Dags att operera

Rollpersonerna kan anlända till lägret i lagom tid för att en av de stackars fångarna ska skäras upp. Från labbet och operationssalen hörs dämpade skrik, och om rollpersonerna vill göra en modig (men diskret, för tusan!) räddningsaktion så är det nästan värt några hjältepoäng. Huruvida de anländer i tid för att rädda stackaren eller inte, är upp till SL.

10. Kalabalik i klassen

De stackars tanklösa och asketiska offer som vandrar i ett droghypnotiskt töcken i träningsrummet kan lätt sporras till att gå till anfall mot sina plågoandar. Även om de inte är kapabla till några längre tankar eller ens till att föra en vettig dialog, har de utvecklat ett hat mot tränarna som driver dem till utmattning med sparkar och slag. En liten gnista av ilska är allt som behövs för att de ska göra uppror, och de är många, många (SL avgör, men runt tjugo är lämpligt). Kanske en lämplig undanmanöver när det är dags att fly från lägret?

SLP

De Fördömdas Armé är fullt av små bifigurer, bland annat slavar, fångar, soldater och så vidare. SL får använda sunt förnuft och litet fantasi när han räknar på värdena för dessa karaktärer. En beskrivning av de viktigaste följer nedan.



Tam

Tam är lång och bredaxlad, med ett tunt ansikte och blek hy. Hans mörka ögon röjer en knivskarp intelligens och hans städade yttre och charmiga sätt gör att man genast får förtroende för honom. Han är den mer sansade av de båda bröderna och får oftast spela rollen som uppdragsgivare när de gillrar sina fällor.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
14	11	10	12	16	16	15	12	–

Färdigheter: Dolk 14, Övertala 15, Bluffa 15, Giftkunskap 12

Brauer

Brauer är i mångt och mycket lik sin bror, men något kortare och med en yvigare frisyr. Han har ett smittande leende och en frejdig personlighet, och ger ett mer gladlynt intryck än sin äldre broder. Om Tam är tänkaren så är Brauer festprissen, alltid omgiven av en dam och med ett dryckesglas i handen. Han har dock en tendens till att begå små misstag ibland och får därför alltid den mindre betydande rollen i brödernas skådespel.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
13	10	11	13	14	14	16	12	–

Färdigheter: Dolk 12, Skådespela 14, Bluffa 13

Samlaren

Samlaren är en liten, senig man med grisögon och ett rödsprängt ansikte. Han klär sig väl men går med en krokig hållning och ser mycket äldre ut än han egentligen är. Han är inte trevlig mot någon och bryr sig egentligen bara om

sin samling. Konkurrens ser han som ett hot och drar sig inte för att använda alla tänkbara medel för att röja andra spekulanter ur vägen. Hans medlemskap i de Hängivna håller han hemligt för alla sina vänner; eller, rättare sagt, han hade gjort det om han hade haft några.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
10	9	10	11	14	13	9	10	-

Färdigheter: Dolk 9, Värdesätta 18, Köpslå 16, Bluffa 13

Atreides

Atreides är en tunn man med slug blick och ett påklistrat leende. Hans butik "Gyllenbrun" har ett gott rykte i trakten och han är noga med att bemötas med respekt, både som person och som konsthandlare. Medan han har ett skarpt öga för värdesaker, och konst är något han dyrkar, är det ingen tvekan om att hans obrottsliga lojalitet ligger hos de Hängivna.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
13	10	10	11	14	13	12	12	-

Färdigheter: Dolk 8, Köpslå 17, Värdera 18, Bluffa 14

Ojala

Ojala är liten och mager med grumlig blick och tunt hår. Han har rynkor i ansiktet och ser härjad ut. En gång var han en framstående läkare i de Hängivnas krets men blev utslängd efter att ha begått ett misstag. Han var djupt inblandad i deras försök att avla fram den perfekta människan och hans kunskap kan fortfarande vara användbar för sekten. Därför låter de honom leva och han vågar inte fly, för då vet han att de fixar honom på ingen tid alls.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
9 10	9	10	17	13	11	9	-	

Färdigheter: Läkekonst 18, Drogkunskap 18, Övertala 12, Giftkunskap 16

Vad hände sen?

Det finns en hel del ouppklarade frågetecken efter det här äventyret, som kan sporra spelarna till att ge sig ut i staden och söka efter svaren.

Tam och Brauer

Rollpersonerna vill säkert hämnas på dessa två äckel, som åsamkat dem så mycket skada och lidande. Men var finns de? Ingen kan gömma sig så skickligt som en Hängiven gesant och de är på sin vakt, nu när de vet att rollpersonerna faktiskt kom undan och säkert vill ha betalt i blod.

Tam och Brauer själva är inte heller helt nöjda med händelsernas utveckling, och det är mycket möjligt att de vill ge igen på rollpersonerna för vad de ställt till med. Om de är riktigt djärva, kanske bröderna försöker fånga in äventyrarna igen.

Läger på läger

Ojala antydde att det fanns fler läger som detta runt om i Chronopia. Var finns de, och borde inte också de sprängas i luften? Kanske kan rollpersonerna försöka varsko lagen om vad som pågår eller ta saken i egna händer. Under ytan döljer sig många mörka hemligheter och om de Hängivna ska stoppas, ska de göra det nu medan de ännu inte är så nära sitt mål.

Giftet verkar

Kanske var Ojalas motgift inte så effektivt som alla hade hoppats på. Rollpersonerna kan behöva vända sig till en mer kompetent läkare som kan hjälpa dem, eller kanske återvända till Ojala och ta upp problemet med honom. Men biverkningarna blir värre och tiden är knapp.

Den okände välgöraren

Vem räddade rollpersonerna från att bli medlemmar i de fördömdas armé? Om de försöker forska i det kan de komma fram till mycket intressanta resultat. Vem skickade mannen som befriade dem, och varför? Har de en ängel som vakar över dem, eller är det någon med betydligt mer själviska motiv?

DE FÖRDÖMDAS ARMÉ

Ett äventyr till Drakar och Demoner

*"Akta dig för de fördömdas armé!
Akta er. Någonstans där ute i natten finns de fördömda.
Jag hör deras rustningar knarra. Jag hör deras vapen skramla.
Snart är de här!"*

*"Jakten på en staty låter rollpersonerna involveras
i en avancerad komplott som är mycket mer omfattande
och farligare än vad de först trodde, och kanske svårare
än vad de klarar av?*

*De nya hemligheterna som uppenbaras är så fruktansvärda
att ingen lämnas oberörd. Något måste göras
för att förhindra det överhängande hotet..."*

*"Välkomna till de Fördömdas armé!
Gå med oss, eller dö"*

Du måste ha tillgång till Drakar och Demoners grundregler för att kunna använda äventyret.

ÄVENTYRSSPEL
7 331387 319335
001-1933
TARGET GAMES